

SCF-328



Mode d'emploi

www.franklin.com/fr

Informations importantes de sécurité

Ce guide de l'utilisateur comprend des informations importantes. LE CONSERVER POUR VOUS Y REPORTER.



AVERTISSEMENT. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petites pièces.



AVERTISSEMENT:
DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans

Ce produit est conforme aux normes de sécurité EN 71.

Veuillez lire les consignes de sécurité qui suivent avant d'utiliser votre appareil. **Remarque** *:* Si l'appareil est utilisé par de jeunes enfants, assurez-vous qu'un adulte leur fasse d'abord la lecture du guide de l'utilisateur, et que l'utilisation qu'ils font de l'appareil soit surveillée. À défaut de quoi, l'enfant risquerait de se blesser.

1. Démarrage

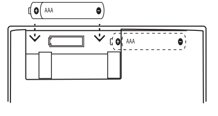
1.1 Insérer les piles

Votre appareil fonctionne avec 2 piles AAA à installer avant l'utilisation. Le compartiment des piles se trouve en haut au dos de l'appareil. Pour installer ou remplacer les piles, vous devez vous munir d'un petit tournevis avant de suivre les étapes ci-dessous.

1. **Le cas échéant, éteignez l'appareil, puis retournez-le.**
2. **Dévissez la petite vis en bas du compartiment des piles.**
3. **Avec les pouces, poussez les languettes et enlevez le couvercle.**

4. **Installez 2 piles AAA x 1.5V neuves en suivant les indications de pôlarité indiquées au fond du compartiment.**

- **Important:** Assurez-vous que les piles sont installées correctement. Une polarité incorrecte pourrait endommager l'unité.



5. **Replacez le couvercle des piles et la vis.**
6. **À l'aide d'un trombone, appuyez doucement sur le bouton Reset situé au dos de l'appareil.**

- **Avertissement** : si vous appuyez trop fort sur le bouton de réinitialisation, vous risquez de désactiver définitivement votre unité.

Précautions concernant les piles

Ce produit fonctionne avec deux piles AAA x 1.5V (incluses).

- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Ne jamais recharger les piles fournies avec l'appareil.
- Les piles rechargeables doivent être retirées de l'appareil avant d'être rechargées.
- Le rechargement des piles ne peut être effectué que sous la surveillance d'une personne adulte.
- Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées. Seules des piles de même type ou de type équivalent recommandé peuvent être utilisées.
- Ne pas mélanger les batteries alcalines, standard (carbone zinc) ou rechargeable (nickel cadmium)
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.
- Les piles doivent être insérées comme indiqué dans

l'appareil, en respectant le sens des polarités.

- Les piles usées doivent être enlevées de l'appareil.
- Ne pas exposer directement les piles à la chaleur ou essayer de les démonter. Suivre les instructions du fabricant concernant l'utilisation des piles.
- Toujours retirer une pile faible ou vide de l'appareil.
- Pour éviter les dégâts causés par un écoulement du liquide des piles, remplacer la ou les piles tous les deux ans sans tenir compte du nombre de fois où l'appareil a été utilisé durant ce laps de temps.
- En cas de fuite d'une pile, l'appareil pourrait être endommagé. Nettoyer immédiatement le compartiment des piles en évitant le contact avec la peau.
- Les batteries sont des objets de petite taille. Conservez les batteries hors de portée des jeunes enfants. En cas d'ingestion consultez immédiatement un médecin.
- Seul un adulte peut installer ou déplacer les batteries.
- Les enfants ne doivent pas pouvoir accéder au produit lorsque le couvercle de la batterie est ouvert.

1.2 Allumer et éteindre l'appareil

Appuyez sur (⏻) pour mettre l'appareil en marche ou l'éteindre.

1.3 Affichage d'une démonstration

À chaque fois que vous allumez l'appareil, une démonstration rapide apparaît. Vous pouvez l'interrompre à tout moment en appuyant sur (EFFACER).

Si vous ne souhaitez pas voir la démonstration à chaque fois que vous allumez l'appareil, vous pouvez

la désactiver. Pour ce faire, tapez ***d* à l'écran 'Prêt', puis appuyez sur ENTRER. Pour réactiver la démonstration, tapez ***d* et appuyez une nouvelle fois sur ENTRER.

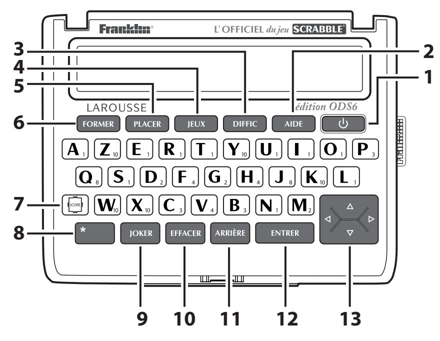
1.4 Réglage du contraste

Vous pouvez régler la luminosité de l'écran pour l'adapter à vos besoins. Appuyez sur ▲ / ▼ pour régler le contraste à l'écran 'Prêt'. Si l'écran reste vide, il est possible que vous deviez remplacer les piles.

1.5 Modifier la taille du type d'écran

A partir de l'écran 'Prêt', appuyez sur ▶ pour basculer entre les différentes tailles de caractères disponibles (grands ou petits).

1.6 Guide des touches



1. Met en marche / éteint l'unité.
2. Affiche un message d'aide.
3. Règle le niveau de difficulté des jeux.
4. Affiche le menu des jeux.
5. Va à l'écran d'entrée de configuration.
6. Forme des mots à partir des lettres saisies.
7. Fait défiler les scores des lettres et mots doubles et triples.
8. Tape un * à la place d'une série quelconque de lettres.
9. Tape un □ à la place d'une lettre quelconque ou d'une lettre blanche. Dans les jeux, termine la partie.
10. Efface l'affichage et retourne à l'écran 'Prêt' ou interrompt la démonstration.
11. Revient en arrière ou efface une lettre tapée.
12. Entre un mot.
13. Touches directionnelles - Déplace vers le haut (▲), vers le bas (▼), vers la gauche (◀) ou vers la droite (▶). Les flèches sur la droite de l'écran indiquent quelles flèches directionnelles vous pouvez appuyer pour naviguer parmi les menus ou pour visualiser davantage de texte.

2. Pour former des mots

Pour former des mots avec vos lettres :

1. Entrez les lettres sur votre chevalet.

- Pour former des mots avec des lettres blanches, appuyez sur JOKER à la place de chaque lettre blanche. La lettre blanche n'apporte aucun point pour le score.
- Par exemple, tapez *ASDE*□.
- Pour effacer une lettre, appuyez sur ARRIÈRE.

2. Appuyez sur FORMER pour créer votre liste SCRABBLE™.

- Le nombre indique le score SCRABBLE™ correspondant. Si aucun mot ne peut être formé à partir de vos lettres, le message *Aucun mot trouvé* apparaît.

3. Appuyez sur ▼ pour afficher davantage de mots et scores.

4. Appuyez sur EFFACER une fois terminé.

2.1 Pour voir des mots supplémentaires

Les flèches clignotantes sur la droite de l'écran indiquent qu'il existe davantage de mots. Pour en faire défiler la liste, appuyez simplement sur les touches fléchées affichées.

2.2 Astuce

Vous pouvez former des mots en utilisant autant de lettres blanches que vous le désirez. Toutefois, vous ne pouvez pas utiliser *. Si vous entrez un astérisque et que vous appuyez sur FORMER, le message *Requête invalide* apparaît.

3. Pour jouer avec des configurations

À l'aide de la touche (PLACER), vous pouvez entrer des configurations de lettres sur le plateau SCRABBLE™ puis jouer en plaçant vos lettres en fonction de la configuration du plateau. Par exemple, admettons que vous ayez les lettres *PLEORKN* et que le plateau se présente comme suit :

			P		
	MOT TRIPLE	**A**	**R**	**T**	LETTRE DOUBLE
			Y		

1. **Appuyez sur (PLACER) pour voir l'écran d'entrée de configuration.**

- Vous pouvez entrer une combinaison de 15 lettres et cases parmi les suivantes.

  Une case vide

  Une série de cases vides

  Une case Lettre double

  Une case Lettre triple

  Une case Mot double

  Une case Mot triple

- Appuyez sur (*) pour entrer .
- Appuyez sur (JOKER) ou ▶ pour entrer une case vide .

- Pour obtenir l'option de lettres ou mots doubles et triples vous devez saisir la lettre concernée et ensuite appuyer sur (SCORE).

2. Entrez votre configuration.

- Pour former un mot avec les lettres suivantes *ART*, votre configuration s'affichera ainsi :



3. Appuyez sur (ENTRER).

4. Saisissez vos lettres, *PLEORKN*, et appuyez sur (ENTRER).

5. Appuyez sur ▼ pour voir davantage de mots.

6. Appuyez sur (EFFACER) quand vous avez terminé.

3.1 Pour ajouter des lettres au début ou à la fin d'un mot

À l'écran d'entrée de configuration, vous pouvez utiliser (*) pour trouver des mots commençant ou se terminant par les lettres se trouvant sur le plateau. Par exemple, admettons que vous ayez les lettres *EKNJSUH* et que le plateau se présente ainsi :



		A	**H**	

Pour trouver les mots se terminant par ah, procédez comme suit :

1. Appuyez sur (PLACER) et entrez **AH*.

2. Appuyez sur (ENTRER).

3. Saisissez vos lettres, *EKNJSUH*, et appuyez sur (ENTRER).

4. **Appuyez sur ▼ pour voir davantage de mots.**
5. **Appuyez sur EFFACER lorsque vous avez terminé.**

4. Pour corriger les fautes d'orthographe

Vous pouvez vérifier l'orthographe des mots. Lorsqu'un mot mal orthographié est entré à l'écran "Prêt", une liste de corrections s'affiche. Lorsque vous entrez un mot inconnu, le message *Désolé, pas d'aide disponible* s'affiche. Lorsque l'orthographe est correcte, vous obtenez une brève définition. Reportez-vous au paragraphe « Pour trouver des définitions » pour de plus amples informations. Pour corriger les fautes d'orthographe à l'écran 'Prêt', procédez comme suit :

1. **Tapez un mot contenant une faute d'orthographe.**

- Pour effacer une lettre, appuyez sur ARRIÈRE.

2. **Appuyez sur ENTRER pour voir le mot corrigé.**
3. **Appuyez à plusieurs reprises sur ▼ pour afficher davantage de mots.**
4. **Appuyez sur EFFACER lorsque vous avez terminé.**

5. Pour trouver des définitions

Le cas échéant, vous pouvez afficher la définition d'un mot. Lorsque le dictionnaire ne contient pas la définition complète du mot recherché, la catégorie grammaticale s'affiche. Si le mot entré est une forme fléchie, la définition du mot racine apparaît. Si le mot entré ne figure pas, une liste de corrections s'affiche. Pour rechercher un mot, procédez comme suit :

1. **À l'écran 'Prêt', entrez un mot.**
- Pour effacer une lettre, appuyez sur (ARRIÈRE).
2. **Appuyez sur (ENTRER).**
- Pour voir la définition complète, appuyez sur ▲ / ▼.
3. **Appuyez sur (EFFACER) quand vous avez terminé.**

6. Pour trouver l'orthographe d'un mot

Vous pouvez également vérifier l'orthographe d'un mot même lorsque vous n'en connaissez pas toutes les lettres. Il suffit d'entrer (JOKER) pour chaque lettre inconnue (☐), ou (*) pour chaque série de lettres inconnues (✱). Par exemple :

1. **À l'écran 'Prêt', tapez respectivement ☐ et ✱ à la place d'une lettre unique et d'une série de lettres.**
- Par exemple, tapez *T☐E✱R*.
2. **Appuyez sur (ENTRER).**
3. **Appuyez sur ▼ pour afficher d'autres mots (le cas échéant).**

6.1 Pour trouver des mots peu courants

Utilisez ☐ et ✱ pour trouver des mots peu courants. Par exemple, tapez *A☐* pour voir les mots de deux lettres commençant par A. Pour voir les mots commençant et se terminant par *H*, tapez *H✱H*.

7. Pour jouer aux jeux

Cinq jeux de lettres passionnants sont proposés : *Génie du Scrabble®*, *Outil de Résolution des Mots Croisés*, *Pendu*, *Lettramot* et *Mot Mystère*.

7.1 Pour sélectionner un jeu

1. **Appuyez sur** JEUX**.**
2. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour trouver le jeu désiré.**
3. **Appuyez sur** ENTRER **pour le sélectionner.**

7.2 Pour sélectionner le niveau de difficulté

Vous pouvez choisir entre cinq niveaux de difficulté : *Débutant, Intermédiaire, Avancé, Expert* et *Génie*.

1. **Appuyez sur** DIFFIC**.**
2. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour trouver le niveau de difficulté désiré.**
3. **Appuyez sur** ENTRER **pour le sélectionner.**

Précision sur les niveaux de difficulté

Le niveau de difficulté choisi change le nombre de tentatives dans Génie du *SCRABBLE®* et *Pendu*, et la longueur des mots dans *Lettramot* et *Mot Mystère*.

7.3 Génie du SCRABBLE®

Avec les lettres de droite, essayez de deviner le mot valant le plus de points correspondant au modèle. Saisissez un mot, puis appuyez sur ENTRER pour afficher le score obtenu avec ce mot et le mot rapportant le plus de points.

- Appuyez sur ◀ / ▶ pour déplacer le curseur.
- Pour mélanger vos lettres appuyez sur [*].
- Pour abandonner, appuyez sur [JOKER].
- À la fin du jeu, appuyez sur ◀ / ▶ pour rejouer. Ou, appuyez sur [ENTRER] pour la définition du mot, puis appuyez sur [ARRIÈRE] pour rejouer.

7.4 Outil de Résolution des Mots Croisés

Ce jeu trouve des mots correspondants au modèle saisi.

1. Entrez votre configuration.

- Utilisez la touche [JOKER] pour remplacer une lettre inconnue (□) ou [*] pour remplacer une série de lettres (✱).

2. Appuyez sur [ENTRER].

3. Appuyez sur ▼ pour voir davantage de mots.

- Appuyez sur [ENTRER] pour la définition du mot.

7.5 Pendu

Le *Pendu* sélectionne un mot mystère et vous met au défi de le deviner pour libérer le petit bonhomme. Le nombre de tentatives est affiché à droite de l'écran. Les lettres devinées sont affichées aux endroits correspondants dans le mot. Pour obtenir de l'aide, appuyez sur [*]. Pour abandonner, appuyez sur [JOKER]. À la fin du jeu, appuyez sur ◀ / ▶ pour rejouer. Ou, appuyez sur [ENTRER] pour la définition du mot, puis appuyez sur [ARRIÈRE] pour rejouer.

7.6 Lettramot

Dans ce jeu, vous devez trouver un mot correspondant aux lettres affichées. Saisissez un mot, puis appuyez sur ENTRER. Le nombre de tentatives est affiché à droite de l'écran. Pour mélanger vos lettres appuyez sur *. Pour abandonner, appuyez sur JOKER. À la fin du jeu, appuyez sur ◀/▶ pour rejouer. Ou, appuyez sur ENTRER pour la définition du mot, puis appuyez sur ARRIÈRE pour rejouer.

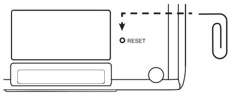
7.7 Mot Mystère

Dans ce jeu, vous essayez de deviner le mot mystère en saisissant un mot dans le champ texte. Saisissez un mot, puis appuyez sur ENTRER. Le nombre de lettres correctement positionnées (**P**) et de lettres incorrectement positionnées (**M**) s'affichent.

- Pour obtenir de l'aide, appuyez sur *. Pour abandonner, appuyez sur JOKER. À la fin du jeu, appuyez sur ◀/▶ pour rejouer. Ou, appuyez sur ENTRER pour la définition du mot, puis appuyez sur ARRIÈRE pour rejouer.

8. Plus d'Informations

8.1 Réinitialisation de l'unité



Si le clavier ne répond pas aux commandes, ou si l'affichage est irrégulier sur l'écran, utilisez un trombone pour appuyer doucement dans le petit trou situé en-dessous de l'unité à côté du mot

"Reset" pour restaurer les réglages par défaut.

Avertissement! N'appuyez pas trop fort sur le bouton de réinitialisation car cela pourrait endommager votre unité de façon permanente. De plus, la réinitialisation efface tous les réglages.

8.2 A propos des illustrations d'écran

Il est possible que certaines illustrations d'écran apparaissant dans ce mode d'emploi soient légèrement différentes de ce que vous voyez sur votre écran. Cela ne signifie pas que votre appareil fonctionne mal.

8.3 L'aide est à portée de main

Depuis la plupart des écrans, vous pouvez afficher le message d'aide correspondant en appuyant sur la touche AIDE. Pour quitter un message d'aide, appuyez sur ARRIÈRE.

8.4 Spécifications

Modèle SCF-328: ***L'Officiel du Jeu SCRABBLE***©

Batterie : deux AAA x 1.5V

Taille : 128 x 95 x 25 mm

Poids : 138 g

ISBN 978-1-59074-670-7



8.5 Service technique

Pour le service technique, veuillez contacter: OPAYA of Franklin Electronic, 8 rue Petit, 92110 CLICHY, France, Tél : 0 820 488 152, email: franklin@opaya.com

8.6 Entretien du produit

Votre appareil a été conçu pour être léger, compact et durable. Comme tout appareil électronique, il doit être manié avec précaution. Le produit risque entre autre d'être endommagé en y exerçant une pression trop forte ou en le saisissant contre d'autres objets. Pour éviter tout endommagement de votre appareil, veuillez suivre les conseils ci-dessous :

- Gardez le couvercle fermé quand vous ne l'utilisez pas. Cela protégera l'écran de toute casse ou rayure.
- Ne pas faire tomber l'appareil. Ne pas y employer trop de force.
- N'exposez pas votre appareil à l'eau, la chaleur extrême ou continue, le froid, l'humidité, ou toute autre condition défavorable. Évitez de le garder dans un endroit moite ou humide. Il ne résiste pas à l'eau.
- Nettoyez l'appareil en l'essuyant d'un tissu imbibé d'un peu de nettoyant doux pour verre. Ne pas appliquer du liquide ou du spray directement sur l'appareil.
- Si le verre de l'écran se brise, veuillez poser l'appareil doucement en évitant tout contact direct avec la peau. Lavez vos mains immédiatement.
- Ne pas laisser des protections d'écran ou sacs plastiques à portée de nourrissons ou d'enfants. Ils risquent de s'étouffer.

8.7 Recyclage et mise au rebut

Mise au rebut de l’appareil



Cet appareil doit être éliminé via votre système local de recyclage des produits électroniques – ne le jetez pas avec vos déchets domestiques.

Mise au rebut de l’emballage

Veuillez conserver ce guide de l’utilisateur et tous les emballages, car ils contiennent des informations importantes. Informez-vous auprès des autorités responsables du recyclage dans votre région pour la mise au rebut de cet appareil.

Élimination des batteries



Ne jetez pas les batteries avec vos ordures ménagères. Veuillez observer la réglementation locale en vigueur lors de l’élimination des batteries usées.

Cette unité peut changer de mode de fonctionnement, perdre les informations stockées dans sa mémoire, ou ne pas répondre en raison de décharges électrostatiques ou d’arcs électriques. Une utilisation normale de cette unité peut être rétablie en appuyant sur la touche de réinitialisation, en appuyant sur ⏻ ou en retirant et replaçant la pile.

8.8 Contrat de licence (U.S.)

VEUILLEZ LIRE CE CONTRAT DE LICENCE AVANT D’UTILISER CE PRODUIT ÉLECTRONIQUE. VOTRE UTILISATION DU PRODUIT SIGNIFIE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CE CONTRAT. SI

VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CE CONTRAT, VOUS ÊTES LIBRE DE RENDRE CE PAQUET AINSI QUE LA NOTE À L'ENDROIT DE VOTRE ACHAT ET VOUS SEREZ REMBOURSÉ DU PRIX D'ACHAT. LE MOT PRODUIT SIGNIFIE LE PRODUIT LOGICIEL AINSI QUE LA DOCUMENTATION ACCOMPAGNANT LE PRODUIT. FRANKLIN EST FRANKLIN ELECTRONIC PUBLISHERS, INC.

Licence à usage limité

Tous les droits de ce PRODUIT demeurent la propriété de FRANKLIN. Par votre achat, FRANKLIN vous accorde une licence personnelle et non exclusive d'utilisation de ce PRODUIT. Il est formellement interdit d'effectuer toute copie du PRODUIT ou des données qui s'y trouvent stockées au moment de l'achat, que ce soit sous forme électronique ou imprimée. Toute copie constituerait une infraction aux lois sur le copyright en vigueur. En outre, vous ne pouvez ni modifier, ni adapter, ni démonter, ni décompiler, ni traduire, ni créer d'œuvres dérivées de celui-ci, ni, en aucune façon, effectuer de l'ingénierie inverse sur le PRODUIT. Vous ne pouvez ni exporter ni réexporter, directement ou indirectement, le PRODUIT sans vous conformer aux réglementations gouvernementales en vigueur. Le PRODUIT contient des informations confidentielles et appartenantes en propre à FRANKLIN que vous acceptez de protéger de manière adéquate contre toute divulgation ou utilisation non autorisée. Cette licence est en vigueur jusqu'à sa résiliation par FRANKLIN. FRANKLIN mettra en effet immédiatement fin sans préavis à cette licence en cas de manquement de votre part à l'une quelconque des clauses de cette licence.

8.9 AVIS FCC (U.S. seulement)

Cet appareil est conforme à la Section 15 des Règlements FCC. Son utilisation est soumise aux deux conditions suivantes : (1) L'appareil ne doit pas provoquer de signaux parasites préjudiciables et (2) L'appareil doit accepter tout signal parasite reçu, y compris ceux qui risquent de provoquer un fonctionnement indésirable.

Averstissement: les altérations ou modifications apportées à cet appareil qui n'auraient pas fait l'objet expressément d'une approbation du service responsable de la conformité, risquent de faire interdire le droit d'utiliser le matériel.

Remarque : Cet appareil a été testé et jugé conforme aux

tolérances pour un appareil numérique de classe B, en vertu de la section 15 du Règlement de la FCC. Ces tolérances sont prévues pour offrir une protection raisonnable contre tout brouillage nuisible dans une installation résidentielle. Ce matériel d'équipement génère, utilise et peut irradier une énergie de radiofréquences et risque, s'il n'est pas installé ou utilisé conformément aux instructions, de provoquer des interférences gênantes pour les communications radio. La présence d'interférences dans une installation particulière ne peut cependant être exclue. Si ce matériel provoque des interférences gênant la réception radio ou télévision, ce qu'il est possible de déterminer en mettant l'appareil successivement hors et sous tension, l'utilisateur pourra essayer d'éliminer les interférences en s'y prenant de l'une des manières suivantes :

– en réorientant ou déplaçant l'antenne de réception ;

– en éloignant davantage l'appareil du récepteur ;

– en branchant l'appareil sur une prise faisant partie d'un circuit différent de celui sur lequel est branché le récepteur ;

– en consultant le revendeur de l'appareil ou un technicien radio/télévision qualifié.

Remarque : Cet appareil a été testé avec des câbles blindés sur les unités périphériques. Pour assurer la conformité, utiliser des câbles blindés avec l'appareil.

Remarque : Le fabricant n'est en aucun cas responsable des interférences radio ou télévision causées par des modifications non autorisées apportées à cet équipement. De telles modifications risquent d'annuler le droit à utiliser ce matériel.

9. Informations sur la Garantie

9.1 Stipulation d'exonération de garantie

Hormis les clauses spécifiquement stipulées dans le présent accord de licence, Franklin n'accorde aucune garantie de quelque sorte que ce soit, expresse ou tacite, concernant ce produit.

Pour la garantie limitée (U.S.A.) en anglais, visitez notre site www.franklin.com/service.

9.2 Garantie limitée (CE et Suisse)

Nonobstant l'exclusion de garantie stipulée ci-dessus, ce produit, à l'exception des piles et de l'affichage à cristaux liquides (LCD), est garanti par Franklin exempt de tout vice de matériau et de fabrication, et ce pendant une période de deux ans à compter de la date d'achat. Pendant cette période, le produit sera réparé ou remplacé gratuitement par un produit équivalent (à la discrétion de Franklin) en cas de défaut dû à la main d'œuvre ou au matériel.

Cette garantie exclut de manière explicite tout défaut dû à une mauvaise utilisation, à des dommages accidentels ou à l'usure normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas les droits légaux des consommateurs.

9.3 Garantie limitée (en dehors des U.S.A., de la CE et de la Suisse)

Nonobstant l'exclusion de garantie stipulée ci-dessus, ce produit, à l'exception des piles et de l'affichage à cristaux liquides (LCD), est garanti par Franklin exempt de tout vice de matériau et de fabrication, et ce pendant une période de deux ans à compter de la date d'achat. Pendant cette période, le produit sera réparé ou remplacé gratuitement par un produit équivalent (à la discrétion de Franklin) en cas de défaut dû à la main d'œuvre ou au matériel.

Les produits achetés en dehors des U.S.A., de la Communauté européenne et de la Suisse, qui sont retournés pendant la période de garantie, devront être renvoyés au revendeur original avec la preuve de l'achat et une description du problème. Toute réparation effectuée sur un produit renvoyé sans preuve d'achat valide sera facturée au client.

Cette garantie exclut de manière explicite tout défaut dû à une mauvaise utilisation, à des dommages accidentels ou à l'usure normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas les droits légaux des consommateurs.

FST-28008-00
Rev C
Printed in China